LA MÉMOIRE ET LA PEAU

Test d'un théâtre centré sur l'oubli et les tatouages, avec souvenirs dynamiques et taureaux mécaniques.

Jeu : Inflorenza, héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux
http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/

Joué le 04/12/15 sur google hangout
Personnages : Guy, Samuel, Franck, l'anonyme, l'alchimiste

(l'enregistrement de la partie démarre seulement à la quarantième minute suite à une avarie technique, aussi j'omets de mentionner le lien vers cet enregistrement).

L'histoire :

Une rue de Montmartre en pente raide. Au bout, on voit la forme Sacré-Cœur à travers les branchages. L'édifice est envahi par les arbres, on ne voit presque plus le blanc des façades d'origine. Un grand vol d'oiseaux s'élance de la coupole crevée, effrayé par une quelconque menace hors-champ.

Ils sont arrivés à la destination. Une boutique de tatoueurs. Vitres brisées et poussiéreuses, photos de tatouages bleuis par la lumière du jour. Ils sont tous plus ou moins là à cause de Franck. Franck perd la mémoire, comme tout le monde, mais en pire. Il ne se rappelle que des épisodes de sa vie où son frère Samuel était présent. Alors, Samuel l'accompagne partout, pour le protéger avec son fusil et aussi pour lui rappeler avec ses histoires. Ils ont pris contact avec Guy, un détective, qui aide les gens à retrouver tout un tas de choses perdues, dont des souvenirs. C'est Samuel qui l'a rencontré parce que Guy est entré en possession de deux objets qui lui appartiennent : deux doigts qu'il a perdus dans le passé, qui portent des tatouages en cyrillique. Ils ont commencé à en discuter, mais Franck a orienté la discussion sur ses propres problèmes de mémoire. Guy leur a conseillé d'aller voir l'alchimiste, un tatoueur qui a le pouvoir de rendre la mémoire par ses tatouages. Franck veut que Samuel se fasse tatouer par l'alchimiste, ainsi il retrouvera des souvenirs perdus, qu'il pourra lui raconter à loisir. Guy est là, parce qu'il les a conduit à l'échoppe de l'alchimiste. Il a ses propres problèmes de mémoire, mais il le cache. C'est son ami Hutte qui l'a aidé à monter son affaire de détective. Mais Hutte vient de partir, et avant de se faire la malle, il a déconseillé à Guy d'enquêter sur son propre passé. Le problème, c'est que Guy, comme tout le monde, a perdu toute sa vie. Il ne se souvient que de ces trois dernières années, passées en compagnie de Hutte dans les ruines de Paris, à faire le détective pour les autres. Il serait tenté de savoir tout ce qui a pu lui arriver avant, ce qui l'a conduit là. En plus, Guy se rend compte que plus il oublie, plus une sorte de ténèbre végétale s'empare de lui. Une quatrième personne les a accompagnées, qui aurait bien besoin des tatouages remémorants de l'alchimiste, car elle est en phase terminale d'oubli et d'enténébration. Elle a oublié jusqu'à son nom, on l'appelle l'anonyme. C'est un enfant avec un visage tout ridé et des yeux qui sont des puits de noirceur.

Dans la boutique de l'alchimiste, il fait très sombre, la seule lumière provient de son creuset. L'alchimiste approche sa tête du creuset. C'est une femme, elle a les cheveux noirs avec une mèche bleue, des piercings, un Arbre des Sephiroth tatoué sur le visage. Elle travaille avec une aiguille à tatouer reliée à un groupe électrogène, elle est en train de tatouer une peau de chèvre. Est-ce un entraînement où un rituel nécessaire à sa pratique de l'alchimie ?
A la lueur du creuset quelques objets apparaissent dans le labo. Des fioles avec des contenus étranges. Des grimoires. Un athanor.

L'alchimiste demande à être payée pour tatouer Samuel. Elle demande cher. Un souvenir. Et pas un souvenir anodin. Quelque chose de très heureux, ou de très négatif. Et il ne suffira pas de le raconter comme on le fait dans une taverne pour avoir une bière. Le souvenir sera définitivement perdu. Il appartiendra à l'alchimiste. Comme c'est Franck qui est à l'origine de la commande, il se dévoue. Il se dit que de toute façon, Samuel, Franck et l'anonyme seront témoins de son histoire, ils pourront lui raconter ce qu'il a perdu.

C'était la nuit. Franck et Samuel bivouaquaient dans la forêt. Un homme barbu s'est présenté à eux. Franck a sorti son couteau et a tué l'inconnu.
Tous ceux qui sont là voient le souvenir comme s'ils y étaient. Ils visitent le souvenir. L'anonyme reconnaît l'inconnu. C'était son père. Il était à sa recherche, pour l'aider à ne pas oublier, à ne pas sombrer dans les ténèbres. L'inconnu avait toute son histoire tatouée sur la peau. Il recherchait son enfant pour lui raconter son histoire, pour que l'enfant s'en rappelle. Et il est mort bêtement.
Samuel est sous le choc. Il voit que le petit frère qu'il a toujours pris sous son aile a perdu son innocence.
Quand il a vu que sa victime avait toute sa vie tatouée sur le corps, Franck a voulu préserver ça. Peut-être par respect, peut-être aussi parce qu'à Millevaux un souvenir est plus précieux qu'une vie, on ne sait jamais, tout souvenir est utile, les siens, ceux des autres.
Alors Franck dit qu'il a traîné le corps de l'inconnu dans la forêt, jusqu'à un lac gelé, il l'a jeté dans le lac pour qu'il soit conservé.
L'anonyme le supplie de lui indiquer où se trouve le lac. Il pourrait le suivre le sentier qui mène au lac, mais Franck refuse de se rappeler de cette partie-là. Est-ce qu'il a vu ou fait des choses pas nettes au lac, où est-ce que c'est trop douloureux de se rappeler de jeter un corps au lac, toujours est-il que Franck refuse d'aller plus loin.
L'alchimiste est parmi eux, dans le souvenir. Elle observe chaque détail, le feu, le coup de poignard, Franck, Samuel, elle les regarde partir avec le corps de l'inconnu dans le sentier. Elle n'en perd pas une miette, de ce souvenir qui maintenant lui appartient.
Samuel s'en veut terriblement car l'inconnu s'est présenté au bivouac à cause de lui. Il lui avait fixé rendez-vous. Il devait lui rendre ses deux doigts.
Guy regarde aussi les tatouages. Si les deux doigts sont maintenant en sa possession, cela veut dire qu'il a été en contact avec l'inconnu. Il réalise que l'inconnu a un rapport avec son propre passé, et donc ses tatouages ont un rapport avec son propre passé. S'il avait plus le temps de les regarder, il en apprendrait sans doute sur qui il est vraiment...

Franck revient à lui. Alors que le souvenir se dissipe dans sa tête, il annonce que les tatouages du père sont encore là, quelque part sous sa propre peau, en gestation. Son esprit les a oubliés, mais son corps s'en souvient.

C'est trop pour l'anonyme. Ces tatouages, il les lui faut. Alors il se précipite sur Franck, il veut lui arracher la peau, toute sa peau ! Guy s'interpose, il ne les a pas conduit pour ça, tout ce qu'il veut avec son travail de détective mémoriel, c'est rendre service, pas provoquer de tels accès de violence ! Il se concentre, et les ténèbres qu'il recèle à force d'oublier prennent possession du laboratoire de l'alchimiste. La lumière du creuset s'éteint. Mais ça ne suffit pas pour stopper l'enfant sans nom ! Et puis Guy ne peut pas s'en approcher d'assez près pour le ceinturer. Les ténèbres de l'enfant lui font mal.

L'alchimiste allume une ampoule, elle farfouille dans ses affaires, elle sort un pistolet, un colt à la crosse gravée de symboles cabalistiques dans le style graphique des tatouages, elle tire vers ses clients forcenés, mais n'atteint personne.

Déjà, le temps que Samuel réagisse et épaule son fusil, l'anonyme plante ses mains sur la peau de

Franck. Samuel peut pas tirer. Mais c'est Franck qui se charge de tuer l'enfant.

Ils se tournent vers l'alchimiste. Mais elle ne peut plus tatouer Samuel après ce qui s'est passé. Si quelqu'un meurt dans son entourage plus ou moins à cause d'elle, elle perd ses pouvoirs d'alchimiste. Dans cet état, elle est incapable d'exécuter un tatouage mémoriel.

Guy a une idée de qui pourrait savoir comment restaurer les pouvoirs de l'alchimiste. L'alchimiste et les deux frères le suivent jusqu'au marché de la mémoire, sur les quais de Seine.

La Seine est devenue une mangrove couverte de palétuviers. Le ciel brille d'une lueur spectrale au-dessus de la couche de nuages. Sur le quai, des dizaines de boutiques avec des toits en tôle ondulée et des portières de voiture en guise de porte. On peut manger des madeleines de Proust et des gâteaux d'anniversaire. Un bijoutier en boubou étale des alliances sur un tapis, il vent aussi des robes de mariées, des bouquets de mariées. Il y a un peu de foule. Un grand-mère pousse un caddie dont le contenu est masqué par une toile de jute.
Il y a des vieilles horloges, des vieux portraits. Un gars est posté devant des platanes avec des cœurs et des noms gravés, il vent des graines de ces arbres.
Un enfant vend ses premières dents dans des boîtes en porcelaine en forme de cœur.
Guy leur présente son contact boutiquier. Il s'appelle Sona Jitsé, c'est un Gnome bossu qui prétend avoir toute sa mémoire, il porte des mitaines et une loupe de bijoutier sur l'œil. Il frappe l'épaule de Guy : "Mon ami !".
Sona Jitsé veut bien expliquer à Guy comment guérir la tatoueuse, mais il veut les doigts de Samuel en échange, parce qu'ils ont une histoire, c'est un objet de pouvoir qui peut l'intéresser pour sa boutique. Guy les a donnés à Samuel. Samuel pose les doigts sur le comptoir, il les cache avec ses mains, on voit que tous ses doigts sont tatoués en cyrillique. Ils négocient, Sona Jitsé va avoir les doigts, mais en échange il doit leur traduire ce qui est écrit sur les doigts. Sona examine les doigts, ils les renifle comme pour sentir l'égrégore qui s'en dégage. Puis il raconte ce que disent les doigts.

Samuel est dans un hammam. Il est nu, avec d'autres hommes. Des mafieux russes. Tous les hommes sont tatoués, des étoiles sur les genoux pour signifier qu'ils ne sont jamais mis à genoux, des étoiles sur les épaules pour signifier leur rang, des icônes, des inscriptions en cyrillique, des clochers, une par année passée en taule, des aigles sur un bras pour l'attaque et la conquête, des lions sur un autre pour la défense, la famille, toute leur vie est sur le corps. Ceux qui ont manqué à certains idéaux se sont fait retirer le tatouage qui correspond. Avec la peau.
Le Pakhan, le parrain, le plus haut gradé, demande à Samuel d'aller voir l'alchimiste récupérer les souvenirs qu'elle aura volés à ses clients pour leur compte. La mafia a mis en place un juteux trafic de souvenirs, ils forcent les tatoueurs à voler les souvenirs plutôt qu'à les rendre pour payer leur "protection". La tatoueuse doit de temps en temps arnaquer un de ses clients, le laisser repartir complètement amnésique plutôt que régénéré, quand ils demandaient ce qu'ils faisaient là, la peau encore rouge du tatouage voleur de mémoire, l'alchimiste leur disait : "Je ne sais pas, vous vous êtes trompé d'adresse."
Samuel dit : "Je t'avais dit que je faisais plus ce boulot.". Le parrain prend un drôle d'air, il embrasse Samuel sur la bouche.
Sona Jitsé dit : "C'est là que s'arrête l'histoire des doigts."

Alors Samuel le laisse lire la suite, qui est inscrite sur ses autres doigts. Samuel ramasse une des pierres chaudes qui alimente la température du hammam, il en prend une qui s'est refroidie, et il essaye d'écraser la tête du Pakhan, il veut le tuer parce que sinon c'est lui qui va y passer.
L'alchimiste se concentre pour causer la fin de Samuel, parce que confusément elle ne veut pas le tatouer, elle en a assez de tatouer les gens, de se laisser intimider et dicter des travaux.
Franck est présent dans le souvenir, il est dans le hammam avec eux. Mais à cette époque, il est lâche, il se recroqueville, il n'ose rien faire pour venir en aide à son frère.

Guy se concentre pour aider Samuel, il plaque un voile de ténèbres sur les yeux du Pakhan.
Un garde du corps attrape Franck, le lance sur Samuel, Samuel repousse Franck, l'envoie valdinguer pour ne pas être gêné dans son combat, un autre mafieux attrape Franck et le tabasse.
Samuel est sous le choc, il sent qu'il revit le moment où son frère a perdu son innocence, a appris en réagir en tueur, et quelque part c'est lui son grand-frère qui lui a montré le mauvais exemple.
Samuel bloque un bras du Pakhan, il lui saisit le visage de l'autre main, alors le Pakhan la mort à pleine dents et lui arrache ses deux doigts.
Au terme de cette baston dégueulasse, Samuel réussit à tuer le Pakhan et ses hommes. Sona Jitsé s'exclame : "ça c'est de la baston ! Franck, t'as rien fait pour aider ton frère ! T'es un gros lâche !".

A bout de nerfs, Franck sort son couteau et essaye de planter le gnome. Sona Jitsé prend la fuite dans la foule, il renverse le caddie de la grand-mère et son contenu, qui est en fait un souvenir de la grand-mère, c'est juste une grosse tumeur de souvenirs honteux et dégueulasses, que la grand-mère gardait avec elle, car quand même c'était mieux que le vide.
Franck poursuit Sona Jitsé avec les autres à leurs trousses, ils piétinent les montres étalées au sol, sous les protestations des boutiquiers. Ils arrivent à ceinturer Franck et l'empêchent de suriner Sona Jitsé.

Sona Jitsé, une fois sauvé, dit à Guy qu'il ne devrait pas écouter ce que lui a dit Hutte, qu'il avait de bonnes raisons pour lui interdire de fouiller dans son passé, qu'il l'a embobiné, et ce n'est pas la première fois. Guy lui dit qu'il a tort, mais finalement il en doute. Alors Sona lui dit : "Si tu veux en savoir plus long, on va aller te faire tatouer."

Alors, comme promis, le gnome s'acquitte de sa part du marché, il les conduit à l'endroit où on peut rendre à l'alchimiste ses pouvoirs mémoriels. C'est une maison de retraite abandonnée, parmi les gravas traînent des déambulateurs rouillés, des portraits de personnes âges que venaient visiter des enfants des écoles. Dans un couloir, des dizaines de pièces de scrabble éparpillés. Il leur présentent un enfant qui réside ici, habillé en sari orange, et qui disposent d'une aiguille à tatouer alimentée à un groupe électrogène.

L'alchimiste a trop de remords pour vouloir récupérer son pouvoir de bonne grâce, mais les autres l'intimident, Franck la menace avec son couteau, et Samuel essaye plutôt de la convaincre, les souvenirs qu'il a avec son frère, ce sont les choses qui le convainquent qu'il n'est pas uniquement une brute. Et puis elle a une dette envers les deux frères, alors elle accepte finalement que l'enfant lui retatoue son pouvoir.

Ensuite, ils étalent Samuel sur un lit et l'alchimiste commence à lui tatouer tout le corps. Franck lui décrit les tatouages de l'inconnu sur sa peau, il insiste pour que l'alchimiste les tatoue aussi sur Samuel, tout souvenir est bon à prendre.

Guy pourrait se faire tatouer les tatouages de l'inconnu à son tour, qui sont liés à son propre passé, il saurait alors ce qui s'est passé il y a trois ans. Mais quand ils se retournent pour lui demander son avis, il n'est plus là. On voit juste une silhouette, qui est happée dans le noir, puis disparaît.

L'alchimiste est en train de finir de tatouer Samuel, elle se promet que c'est la der des ders.

Samuel est submergé par la douleur de ce tatouage intégral, lui sur la table froide, et il sent que cette douleur de chaleur se transforme en une autre douleur, une douleur de froid intense.

Il est là.

Prisonnier sous la glace du lac.

Feuilles de personnage (de tête, je n'ai pas eu accès aux phrases exactes) :

Guy
+ Je voudrais résister à ma curiosité sur mon passé mais autour de moi un vent de putréfaction végétale fait tout s'obscurcir.
+ Les tatouages du père ont un rapport avec mon passé.
+ Ébahi par les ténèbres de l'enfant. Quand je m'approche de lui, j'ai mal.
+ Est-ce que les gens souffrent à cause de moi ?

Samuel
+ (barré) Je veux comprendre comment j'ai perdu mes doigts.
+ (barré) Franck a perdu son innocence.
+ J'avais donné rendez-vous au père de Samuel.
+ (barré) Samuel est une brute.
+ (barré) Je suis une brute.

Franck
+ (barré) Je veux trouver l'alchimiste.
+ (barré) J'ai tué l'inconnu.
+ Tatouages du père en gestation.
+ (barré) Je règle les conflits par la violence.

L'anonyme (mort)
+ Je veux sortir des ténèbres.
+ La perte de mon père, c'est la perte de mon avenir.
+ J'ai trahi la confiance de Guy.

L'alchimiste
+ Je veux m'emparer des souvenirs des autres en faisant un pacte avec le diable.
+ J'ai le souvenir d'un homme qu'on a assassiné à coups de couteau.
+ J'ai une dette envers Samuel.
+ La mort me fait perdre mes pouvoirs.
+ Je ne me laisse plus intimider.
+ J'ai arnaqué des clients en leur prenant leurs souvenirs pour le compte de la mafia.
+ Je suis las d'être importante.
+ Je me suis encore laissé intimider.
+ J'ai honoré ma parole.

Règles utilisées :

J'avais envie de jouer en confort, alors j'ai proposé du Inflorenza classique, en mode Carte Blanche. Seule petite variante, j'ai proposé aux joueurs, s'ils préféraient d'interpréter moi-même les thèmes tirés, s'ils pensaient avoir besoin de cadre. Au début du jeu, j'interprétais donc les thèmes pour le joueur de Guy, de Franck et de l'anonyme. En cours de jeu, les joueurs ont fini par interpréter les thèmes eux-mêmes, puis à les ignorer.

Temps de jeu :

1h/4 de briefing / création de personnage (j'ai été copieux, sur le coup...)
2h40 de jeu
1/2 h de debriefing

Retour des joueurs :

+ Joueur de l'anonyme / l'alchimiste :
J'ai été déstabilisé car j'ai besoin d'une vision globale pour pouvoir construire, avec cet univers fluctuant, j'étais largué. J'ai eu des difficultés au début de la partie. Quand j'ai compris comment ça marchait, j'ai mieux perçu les potentialités du jeu.
Je me suis senti limité par le système au début. Tu m'as trop pris en charge dans un premier temps en interprétant toi-même mes symboles ou en introduisant des intrigues liées à mon perso (quand tu as dit que Franck a tué mon père, que les tatouages de mon père contenaient mon passé).
Et après, on s'est calé différemment, vous m'avez plutôt posé des questions plutôt que de décréter des choses sur mon personnage, ça m'a aidé. Au final, j'ai trouvé ça intéressant.
Le système incite à mettre en place des conflits intéressants, c'est par là que j'ai construit mon jeu.

+ Joueur de Franck :
C'était assez cool pour ma première partie de jeu de rôle. C'était vraiment sympa. Quand on crée les phrases, les thèmes, j'ai trouvé çà interessant.

+ Joueur de Samuel :
J'ai apprécié la richesse de l'univers. Le mode de jeu était très ouvert, très peu cadré. C'était un bordel créatif libérateur. Cela m'a donné envie d'utiliser le même cadre avec un système de jeu plus cadré. Au final, j'étais très content.

+ Joueur de Guy :
Mon petit bémol, c'est que du point de vue de la narration, c'était pas fluide. Le fait d'aller créer ses phrases, on perd en fluidité, ça sort de la narration. Le mécanique devrait être en sous-main, presque invisible. Les battles, c'était pas possible pour moi, ça cassait trop la fluidité de la narration, je préférais quand les joueurs balançaient d'un coup toutes les phrases qu'ils avaient à balancer.
J'aurais préféré si on avait utilisé nos phrases sans l'énoncer, juste en l'intégrant dans le roleplay. Le joueur fait son roleplay, et il annonce au final combien de dés ça lui fait. Puisqu'en tant que meneur de jeu, tu nous faisais confiance sur le résultat des dés, tu pouvais aussi nous faire confiance pour comptabiliser nos dés.
[réponse de Thomas : dans cette partie, j'ai eu quelques problèmes à gérer. Le jeu sur hangout qui me frustre car je perds le langage corporel. Des ambitions sur le scénario, sur l'ambiance, donner à voir l'univers, tester quelques acrobaties narratives comme les souvenirs dynamiques. Puis savoir comment permettre au joueur de Franck, dont c'était la première partie, de se mettre dans le bain. Puis voir comment permettre au joueur de l'anonyme / l'alchimiste de construire son jeu. Le résultat, c'est que j'ai eu des doutes sur ma capacité à faire comprendre les règles. Je m'en moque de la triche, on est sur un jeu d'ambiance. je craignais juste que les joueurs ne retiennent pas les règles. Alors j'ai eu tendance à verbaliser à chaque fois les mécaniques, c'est vrai que je redemandais bien à chaque joueur quelle phrase il mettait... Et c'est vrai que ça nuisait à la fluidité. Quand on est entre joueurs confirmés, c'est beaucoup plus comme tu dis, chacun roleplaye, chacun sait s'il utilise ses phrases ou pas, et chacun dit au final combien il a de dés à lancer. C'est vraiment plus fluide. Si je pouvais refaire notre partie, j'aurais détourné mon effort d'animation de l'utilisation des phrases, comme c'est l'aspect le plus simple des règles. En laissant les joueurs gérer leurs phrases en autonomie, on aurait gagné en fluidité et j'aurais pu me concentrer sur autre chose.]

Retour du joueur de l'anonyme / l'alchimiste après lecture du compte-rendu :

OK pour moi. Je ne sais pas si tu es souvent confronté à des joueurs comme moi qui bloquent méchamment en début de partie ; je te propose si c'est le cas quelques solutions :
- Expliquer sommairement l'ensemble des règles dès le début de partie. Comme j'étais largué, le rajout de règles au fur et à mesure me donnait l'impression que rien n'était stable, même pas les règles.
- Introduire une scène de départ où tous les joueurs ont déjà une place. C'est-à-dire, demander aux joueurs de se positionner dans la scène de départ.
- Faire attention à ne pas construire à la place des joueurs, ou les inciter à construire eux-mêmes (par exemple, décrire tous leur personnage en début de partie), de manière à leur donner prise sur l'univers et l'histoire.
- Esquiver certaines richesses de ton univers pour une première partie. Ton univers est très riche, avec beaucoup de concepts étranges (et sympathiques) auxquels il faut s'habituer (égrégore, horlas...). Par exemple, la perméabilité temporelle est selon moi à réserver pour une seconde partie. Vouloir tout montrer dès le début, c'est "dangereux" sauf si tu connais déjà bien tes joueurs.

A mon avis, avec ces 4 solutions tu t'évites de perdre des joueurs comme moi. Je pense que c'est vraiment une conjonction de facteurs qui m'a largué, à chaque fois que je voulais reprendre pied un nouveau coup du hasard me remettait la tête sous l'eau.

Par ailleurs, et pour atténuer l'aspect négatif qui peut ressortir de mon message, j'ai apprécié la partie, vraiment. J'étais très frustré au début, sur la défensive, pas à l'aise du tout. Par contre, dès que j'ai pu me remettre le pied à l'étrier j'ai passé un moment très agréable. J'ai également apprécié l'histoire, la narration que tu créais, les idées des autres joueurs et la richesse des conflits entre personnages. Le bilan est positif, indéniablement.

J'espère avoir l'occasion de refaire une autre partie car à mon avis, je ne serai plus en bute à ce genre de blocage maintenant que je connais mieux le jeu.

Merci encore à tous les joueurs et à toi-même, Thomas, pour m'avoir permis de découvrir ce jeu et ses mécaniques si particulières.